

# Evolution : Nouvelles Règles

## Soutiens, Cavalerie et Warbeasts Liées

Traduction Battle-Group.com

### Soutiens

---

Les soutiens sont constitués d'une ou de plusieurs figurines pouvant être ajoutées à une unité précisée dans leur description. Il n'est possible de les déployer qu'au sein d'une unité. Il n'est pas possible d'ajouter de soutien à une unité d'artilleurs. Il existe plusieurs types de soutien, notamment les **soutiens d'unité** et les **soutiens d'arme spéciale**. Une unité peut inclure plusieurs soutiens à la condition de n'inclure qu'un soutien de chaque type. Il est possible qu'un soutien augmente la valeur en points de victoire de l'unité à laquelle il est ajouté d'un montant indiqué dans sa description.

Lorsqu'une figurine d'un soutien d'unité est dotée de la compétence spéciale **Officier**, elle devient le chef de l'unité. Le chef initial de l'unité fait toujours partie de cette dernière. Bien qu'il reste une « figurine de chef », il perd la compétence Chef tant que l'officier est sur la table. Le chef initial de l'unité ne peut pas donner d'ordres sans la compétence Chef, mais peut toujours utiliser toutes ses autres compétences.

Aucune figurine d'une unité incluant un Porte-Étendard ne fuit tant que le Porte-Étendard est en jeu. Lorsque le Porte-Étendard est détruit ou retiré du jeu, une figurine de l'unité, autre qu'un chef et située dans un rayon de 1 pouce autour du Porte-Étendard, peut immédiatement prendre sa place et devenir le nouveau Porte-Étendard. Retirez la figurine du troupiers de la table et remplacez-la par celle du Porte-Étendard. Tous les effets, sorts et animi sur le troupiers remplacé s'appliquent à la figurine de Porte-Étendard. Tous les effets, sorts et animi sur le Porte-Étendard détruit prennent fin. Si le Porte-Étendard n'est pas remplacé, l'unité doit

immédiatement réussir un test de commandement ou fuir.

### Cavalerie

---

La cavalerie est capable d'enfoncer les rangs ennemis armes au clair avec une puissance colossale, ce qui la rend idéale pour désintégrer les formations adverses. Les soldats montés sont craints pour leurs charges terrifiantes, qui combinent une grande vitesse et une force implacable à l'impact. Les troupes qui survivent à un coup de lance ou de sabre finissent souvent écrasées sous les sabots des montures.

Certaines figurines et unités de HORDES sont désignées comme étant de la cavalerie. En plus de toutes les règles standard correspondant à leur type de figurine, les figurines de cavalerie ont également en commun l'ensemble des règles supplémentaires suivantes :

#### Formation de Cavalerie

Les troupiers de cavalerie disposent d'une option de formation supplémentaire. Les troupiers d'une unité de cavalerie situés à 5 pouces ou moins les uns des autres sont considérés comme étant en **formation de cavalerie**. Pour déterminer si un troupiers de cavalerie est en formation, utilisez les groupes en formation de cavalerie plutôt que les groupes en tirailleurs.

## À Hauteur de Selle

Les figurines de cavalerie ignorent les figurines faisant interférence de taille de socle inférieure à la leur lorsqu'elles effectuent des attaques de corps-à-corps.

## Attaque En-Passant

Une figurine de cavalerie peut combiner son mouvement et son action pour effectuer une **attaque en-passant**. Déclarez l'attaque en-passant au début du mouvement de la figurine. La figurine avance et interrompt son mouvement à un moment quelconque pour accomplir son action de combat. Après avoir accompli son action de combat, la figurine peut reprendre son mouvement. Un troupière de cavalerie qui effectue une attaque en-passant doit terminer son mouvement et son action de combat avant que la figurine suivante puisse être déplacée.

Certaines figurines doivent remplir des conditions particulières pour effectuer des attaques en-passant :

- Un solitaire de cavalerie peut toujours effectuer une attaque en-passant au lieu d'avancer.
- Un troupière de cavalerie doit recevoir un ordre pour effectuer une attaque en-passant. Cet ordre peut être donné soit par le chef d'unité, soit par une figurine dotée de la compétence Commandant, comme un warlock.

## Monture

La monture d'une figurine de cavalerie n'est pas seulement un moyen de transport : c'est également une arme à part entière. Dans le tableau de caractéristiques, une icône spécifique en forme de fer à cheval permet de repérer les montures. Une monture a une portée de corps-à-corps de 1/2 pouce. Les attaques qu'une monture effectue sont des attaques de corps-à-corps qui sont résolues de la façon normale. Cependant, le

jet de dégâts correspond uniquement à 2d6 plus la PUI de la monture. N'ajoutez pas la FOR de la figurine de cavalerie aux jets de dégâts de monture. Il n'est pas possible de booster les jets d'attaque et de dégâts de monture.

Dans des conditions normales, une figurine ne peut employer sa monture que pour effectuer des *attaques d'impact* (voir Charge de Cavalerie ci-dessous). Cependant, certains cavaliers d'exception chevauchent des montures spécialement entraînées et peuvent effectuer des attaques de monture à d'autres moments. Les règles spéciales de telles figurines indiquent où et quand ces attaques de monture peuvent être effectuées.

## Charge de Cavalerie

Une charge accomplie par une figurine de cavalerie est différente à bien des égards d'une charge standard. Lorsque vous tracez une ligne de vue pour la charge, ignorez les figurines faisant interférence de taille de socle inférieure ou égale à celle de la cible.

Si une figurine de cavalerie en charge s'est déplacée d'au moins 3 pouces et entre en contact avec une autre figurine au cours de son mouvement, elle s'arrête et effectue des **attaques d'impact** avec sa monture (voir Monture ci-dessus) contre toutes les figurines situées dans la zone de corps-à-corps de la monture. Chaque attaque d'impact est résolue individuellement et en totalité. Après la résolution de chaque attaque d'impact, appliquez immédiatement les règles spéciales des cibles. Les compétences qui modifient les jets d'attaque de charge affectent également les attaques d'impact. Après la résolution des attaques d'impact, la figurine qui charge continue son déplacement jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec une figurine, un obstacle, une obstruction ou un terrain difficile. Elle ne peut effectuer aucune attaque d'impact supplémentaire au cours de cette charge. Si la figurine de cavalerie en charge s'est déplacée de moins de 3 pouces avant d'entrer en contact avec

une autre figurine, elle n'effectue aucune attaque d'impact et doit mettre fin à son mouvement au moment de ce contact. Si la cible de la charge n'est pas dans la zone de corps-à-corps de la figurine de cavalerie à la fin du mouvement de cette dernière, la charge échoue et l'activation de la figurine de cavalerie prend immédiatement fin. Une figurine de cavalerie bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque de charge. Les attaques d'impact ne bénéficient pas de ce bonus.

## Cavalerie Légère

Certaines figurines de cavalerie sont désignées par le terme **Cavalerie Légère**. Elles suivent toutes les règles normales de Cavalerie, avec les modifications suivantes. Toute figurine de cavalerie légère peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS actuelle en pouces dès la fin de son action de combat. Une figurine de cavalerie légère ne peut pas être la cible de frappes gratuites. Une figurine de cavalerie légère ne peut effectuer ni d'Attaques En-Passant, ni d'attaques d'impact lors d'une charge. Toute figurine de cavalerie légère peut effectuer des attaques initiales avec sa monture. Toute figurine de cavalerie légère peut utiliser sa monture pour effectuer des attaques supplémentaires.

## Boucliers

Une warbeast équipée d'un bouclier possède deux caractéristiques d'Armure (ARM). Tant que son bouclier est utilisable, la warbeast utilise la caractéristique d'ARM indiquée par l'icône de bouclier pour tout dégât n'ayant pas pour origine son arc arrière. Si son bouclier n'est pas utilisable (par exemple parce que le bras sur lequel il est localisé est maintenu par une prise de bras), l'ARM de la warbeast reprend la valeur donnée dans son tableau de caractéristiques. Les attaques et les dégâts ayant pour origine l'arc arrière de la warbeast ne déclenchent pas les éventuelles compétences spéciales de son bouclier.

## Warbeasts Liées

---

La connexion intime qu'un warlock entretient avec ses warbeasts mêle leurs essences vitales. Ce contact télépathique peut se transformer, au fil du temps, en un lien puissant qui amplifie le transfert de furie et d'animi. Dans certains cas, une warbeast peut aller jusqu'à imiter inconsciemment le warlock auquel elle est liée, en développant des habitudes ou des tics étrangement similaires, ou encore des tactiques complétant celles de son maître. Une warbeast liée peut aussi bien devenir plus intelligente et adaptable que s'avérer plus incontrôlable. Une longue exposition aux pensées d'un warlock peut stimuler l'esprit de la warbeast jusqu'à renforcer sa conscience d'elle-même.

Cette empreinte s'imprime généralement dans des moments de très forte intensité émotionnelle, comme au cœur d'une bataille. De ce fait, il est impossible de prédire l'émergence d'un tel lien, pas plus que ses effets. Le warlock doit apprendre à travailler de concert avec la warbeast, et exploiter ces nouveaux traits de caractère au lieu de les subir. Alors que telle warbeast se jettera au secours de son warlock à la moindre blessure, telle autre agira avec plus d'indépendance, parcourant de grandes distances sans perdre le contact avec l'esprit du warlock.

Ces warbeasts liées entrent rarement en frénésie, même lorsqu'elles sont contraintes au-delà de leurs limites. Les ordres de leur warlock résonnent constamment dans leur tête ; cette voix intérieure les aide à garder le contrôle d'elles-mêmes. Il faut cependant du temps pour établir un lien. Les liens sont plus adaptés à un jeu en campagne ou en ligue. Cependant, si tous les joueurs sont d'accord, chacun peut commencer la partie avec une ou plusieurs warbeasts liées. Les liens n'affectent pas le coût en points d'une warbeast.

## Former un Lien

À la fin d'une partie de campagne ou de ligue, chaque joueur peut effectuer un jet pour déterminer si un lien s'est formé entre chacun des warlocks ayant participé et survécu à la bataille et chacune des warbeasts n'ayant été ni détruites, ni retirées du jeu au cours de la bataille. Les warlocks détruits ou retirés du jeu au cours de la bataille n'effectuent pas de test de lien ; cependant, leurs liens existants ne sont pas affectés. Dans des parties impliquant plusieurs warlocks par camp, le joueur qui les dirige choisit dans quel ordre les warlocks effectuent leurs jets.

Plus une warbeast est incluse longtemps au sein d'une horde, plus elle a de chances d'établir un lien après la partie. En ligue ou en campagne, chaque joueur doit consigner le nombre de batailles consécutives auxquelles une warbeast non liée a participé au sein de la même horde que le warlock sans être ni détruite, ni retirée du jeu.

Pour déterminer si un lien se forme, lancez un d6 et ajoutez un (1) au résultat du jet pour chaque bataille successive, y compris celle qui vient d'être jouée, au cours de laquelle la warbeast a servi au sein de la même horde que le warlock. Un lien se forme sur un résultat de sept (7) ou plus.

Par exemple, à la fin d'une bataille de campagne, Philippe lance les dés pour déterminer

si un Carnivéen de sa horde se lie à Vayl. Comme il s'agissait de la troisième partie à laquelle le Carnivéen participait sans être ni détruit ni retiré du jeu, le lien se forme sur un résultat de 4 ou plus.

Un warlock peut se lier à plus d'une warbeast ; en revanche, chaque warbeast ne peut se lier qu'à un seul warlock. En outre, si la warbeast est déjà liée, n'effectuez pas de test pour former un nouveau lien. Une fois la warbeast liée, elle reste liée au warlock jusqu'à ce qu'elle soit détruite ou retirée du jeu. Lorsqu'un warlock est détruit ou retiré du jeu lors d'une bataille, les warbeasts qui lui sont liées perdent tous les avantages du lien, mais le lien lui-même n'est pas rompu.

## Effets des Liens

Une warbeast liée bénéficie de +2 SEU tant qu'elle est située dans la zone de contrôle de son warlock.

Le lien affecte également le comportement de la warbeast liée tant qu'elle reste à proximité de son warlock. Lorsqu'un lien est établi, lancez 2d6 et ajoutez le CMD du warlock au résultat. Consultez ensuite le tableau correspondant à votre faction à la fin de cette section pour déterminer les effets du lien. Le joueur peut ajouter ou soustraire un (1) au résultat du jet lors de la détermination des effets d'un lien.

## Liens Trolloïdes

2d6 + CMD	Résultat
10 ou moins	<b>Chien Fou</b> – Si la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock au moment où ce dernier est endommagé par une attaque ennemie, elle entre automatiquement en frénésie lors de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui la dirige. Si la warbeast entre en frénésie du fait de ce lien, le joueur qui la dirige peut choisir la figurine attaquée. La warbeast bénéficie de +2 sur ses jets d'attaques lors de cette même activation.
11	<b>Bulldozer</b> – Lorsque la warbeast liée commence son activation dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut effectuer des prises spéciales sans être contrainte et la première attaque de corps-à-corps de sa séquence de jeu doit être une prise spéciale. Si la warbeast ne peut pas effectuer de prise spéciale, elle peut alors effectuer ses attaques de corps-à-corps initiales de la façon normale.
12	<b>Indomptable</b> – Lorsque la warbeast liée commence son activation dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut charger, slammer et piétiner à travers les terrains difficiles et les obstacles sans pénalités. Elle bénéficie alors de +2 sur ses jets d'attaques de piétinement.
13	<b>Roi des Animaux</b> – À chaque fois qu'une warbeast dotée de ce lien est située dans la zone de contrôle de son warlock effectue une attaque contre un warjack ennemi ou une warbeast ennemie, elle bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts.
14	<b>Catcheur</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut effectuer des prises de tête/d'arme, des coups de boule, des projections et des projections à deux mains sans être contrainte. Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle ne peut être ni mise au tapis, ni repoussée, ni slammée suite à une attaque de corps-à-corps effectuée par une figurine dotée d'un socle plus petit que le sien.
15	<b>Vif Comme l'Éclair</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut, à chaque fois qu'une figurine réussit à la toucher avec une attaque de corps-à-corps, effectuer une unique attaque de corps-à-corps contre cette même figurine dès la fin de l'activation de cette dernière. Si l'attaque réussit, le jet de dégâts est boosté.
16	<b>Protecteur</b> – La warbeast liée peut charger ou slammer sans être contrainte toute figurine ennemie située dans la zone de contrôle de son warlock. Lors de la résolution de cette charge ou de ce slam, la warbeast bénéficie de +2 pouces de mouvement supplémentaires.
17	<b>Longue Laisse</b> – Doublez le rayon de la zone de contrôle à chaque fois que vous devez vérifier si la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock.
18	<b>Surprotecteur</b> – Lorsque la warbeast liée écran son warlock, ce dernier bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 DEF. Tant qu'il est en contact socle-à-socle avec la warbeast, le warlock bénéficie de +2 DEF contre les attaques de corps-à-corps.
19	<b>Régénération Rapide</b> – Lorsque le warlock contraint sa warbeast liée pour qu'elle se régénère, retirez-lui d3 points de dégâts supplémentaires.
20 ou plus	<b>Lien Symbiotique</b> – Le warlock peut transférer des dégâts à sa warbeast liée même lorsque son nombre de points de furie est égal à sa caractéristique de FUR.

## Liens du Cercle Orboros

2d6 + CMD	Résultat
10 ou moins	<b>Complètement Malade</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut échouer volontairement à un test de seuil et entrer en frénésie. Si la warbeast entre en frénésie du fait de ce lien, le joueur qui la dirige peut choisir la figurine attaquée.
11	<b>Hurleur</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, toute figurine/unité située dans un rayon de 6 pouces autour de la warbeast doit réussir un test de commandement ou fuir dès que la warbeast détruit une figurine à l'aide d'une attaque de corps-à-corps pour la première fois de son activation.
12	<b>Roi des Animaux</b> – À chaque fois qu'une warbeast dotée de ce lien et située dans la zone de contrôle de son warlock effectue une attaque contre un warjack ennemi ou une warbeast ennemie, elle bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts.
13	<b>Protecteur</b> – La warbeast liée peut charger ou slammer sans être contrainte toute figurine ennemie située dans la zone de contrôle de son warlock. Lors de la résolution de cette charge ou de ce slam, la warbeast bénéficie de +2 pouces de mouvement supplémentaires.
14	<b>Lien Symbiotique</b> – Le warlock peut transférer des dégâts à sa warbeast liée même lorsque son nombre de points de furie est égal à sa caractéristique de FUR.
15	<b>Sens Aiguës</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut changer d'orientation au début de son activation, avant son mouvement normal. La warbeast peut également changer d'orientation à la fin de son activation.
16	<b>Longue Laisse</b> – Doublez le rayon de la zone de contrôle à chaque fois que vous devez vérifier si la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock.
17	<b>Faire le Mort</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle ne peut pas être ciblée par des attaques magiques ou à distance lorsqu'elle est au tapis. De plus, lorsque la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut renoncer à son mouvement pour être automatiquement mise au tapis.
18	<b>Rapporte !</b> – Si la warbeast liée a commencé son activation dans la zone de contrôle de son warlock, et si elle a détruit une ou plusieurs figurines ennemies, elle peut, à la fin de son activation, se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS en pouces dans la direction exacte de son warlock. À la fin de ce mouvement, le joueur qui dirige la warbeast peut choisir son orientation.
19	<b>Forestier</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle gagne Tout Terrain et Habitant des Forêts. Au cours de son activation, une figurine dotée de Tout Terrain ignore les pénalités de mouvement dues aux terrains difficiles et aux obstacles. Au cours de son activation, une figurine dotée de Tout Terrain peut charger et slammer à travers les terrains difficiles et les obstacles. La LDV d'une figurine dotée d'Habitant des Forêts n'est jamais bloquée par les forêts. Tant qu'elle est située dans une forêt, une figurine dotée d'Habitant des Forêts bénéficie de +2 DEF contre les attaques de corps-à-corps et peut traverser les obstructions et les autres figurines si elle dispose de suffisamment de mouvement pour dépasser en totalité l'obstruction ou le socle de la figurine.
20 ou plus	<b>Éveil Magique</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut utiliser son animus sans être contrainte. Une warbeast utilisant son animus grâce à Éveil Magique ne peut pas être par ailleurs contrainte dans le but d'utiliser son animus.

## Liens Skornes

2d6 + CMD	Résultat
<b>10 ou moins</b>	<b>Sale Caractère</b> – Lorsque la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock au cours de la Phase de Maintenance du joueur qui la dirige et si elle a été endommagée lors du tour précédent, elle entre automatiquement en frénésie. Si la warbeast entre en frénésie du fait de ce lien, le joueur qui la dirige peut choisir la figurine attaquée. Ignorez les effets des aspects perdus par la warbeast lors de la résolution de cette activation.
<b>11</b>	<b>Berserker</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle doit immédiatement, à chaque fois qu'elle détruit une figurine à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, effectuer une attaque de corps-à-corps contre une autre figurine située dans sa zone de corps-à-corps, qu'elle soit amie ou ennemie.
<b>12</b>	<b>Conditionné par la Douleur</b> – Si la warbeast liée subit des dégâts alors qu'elle est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts de corps-à-corps pendant un tour.
<b>13</b>	<b>Complètement Malade</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut échouer volontairement à un test de seuil et entrer en frénésie. Si la warbeast entre en frénésie du fait de ce lien, le joueur qui la dirige peut choisir la figurine attaquée.
<b>14</b>	<b>Bulldozer</b> – Lorsque la warbeast liée commence son activation dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut effectuer des prises spéciales sans être contrainte et la première attaque de corps-à-corps de sa séquence de jeu doit être une prise spéciale. Si la warbeast ne peut pas effectuer de prise spéciale, elle peut alors effectuer ses attaques de corps-à-corps initiales de la façon normale.
<b>15</b>	<b>Longue Laisse</b> – Doublez le rayon de la zone de contrôle à chaque fois que vous devez vérifier si la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock.
<b>16</b>	<b>Roi des Animaux</b> – À chaque fois qu'une warbeast dotée de ce lien et située dans la zone de contrôle de son warlock effectue une attaque contre un warjack ennemi ou une warbeast ennemie, elle bénéficie de +2 sur ses jets d'attaque et de dégâts.
<b>17</b>	<b>Lien Symbiotique</b> – Le warlock peut transférer des dégâts à sa warbeast liée même lorsque son nombre de points de furie est égal à sa caractéristique de FUR.
<b>18</b>	<b>Sans Merci</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock et si elle endommage une figurine à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, cette dernière doit effectuer un test de commandement. S'il échoue, la figurine doit renoncer à son mouvement ou à son action lors de son activation suivante.
<b>19</b>	<b>Catcheur</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut effectuer des prises de tête/d'arme, des coups de boule, des projections et des projections à deux mains sans être contrainte. Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle ne peut être ni mise au tapis, ni repoussée, ni slammée suite à une attaque de corps-à-corps effectuée par une figurine dotée d'un socle plus petit que le sien.
<b>20 ou plus</b>	<b>Volonté Brisée</b> – Tant que la warbeast ennemie est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle n'entre jamais en frénésie et réussit automatiquement tous ses tests de seuil et de commandement.

## Liens de la Légion d'Everblight

2d6 + CMD	Résultat
<b>10 ou moins</b>	<b>Berserker</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle doit immédiatement, à chaque fois qu'elle détruit une figurine à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, effectuer une attaque de corps-à-corps contre une autre figurine située dans sa zone de corps-à-corps, qu'elle soit amie ou ennemie.
<b>11</b>	<b>Chien Fou</b> – Si la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock lorsque celui-ci est endommagé par une attaque ennemie, elle entre immédiatement en frénésie lors de la Phase de Contrôle suivante du joueur qui la dirige. Si la warbeast entre en frénésie du fait de ce lien, le joueur qui la dirige peut choisir la figurine attaquée. La warbeast bénéficie de +2 sur ses jets d'attaques lors de cette même activation.
<b>12</b>	<b>Protecteur</b> – La warbeast liée peut charger ou slammer sans être contrainte toute figurine ennemie située dans la zone de contrôle de son warlock. Lors de la résolution de cette charge ou de ce slam, la warbeast bénéficie de +2 pouces de mouvement supplémentaires.
<b>13</b>	<b>Complètement Malade</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut échouer volontairement à un test de seuil et entrer en frénésie. Si la warbeast entre en frénésie du fait de ce lien, le joueur qui la dirige peut choisir la figurine attaquée.
<b>14</b>	<b>Carnivore</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut, si elle détruit une figurine vivante à l'aide d'une attaque de corps-à-corps, retirer d3 points de dégâts n'importe où sur sa spirale de vie. Retirez du jeu la figurine détruite.
<b>15</b>	<b>Longue Laisse</b> – Doublez le rayon de la zone de contrôle à chaque fois que vous devez vérifier si la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock.
<b>16</b>	<b>Aura Draconique</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle gagne Terreur et +2 DEF contre les attaques magiques. Les figurines/unités ennemies situées dans la zone de corps-à-corps d'une figurine dotée de Terreur, ainsi que les figurines/unités ennemies ayant une figurine dotée de Terreur dans leur zone de corps-à-corps, doivent réussir un test de commandement ou fuir.
<b>17</b>	<b>Sens Aiguës</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut changer d'orientation au début de son activation, avant son mouvement normal. La warbeast peut également changer d'orientation à la fin de son activation.
<b>18</b>	<b>Chien Fidèle</b> – Tant que la warbeast liée est la figurine la plus proche de son warlock alors qu'elle est située dans sa zone de contrôle, elle n'entre jamais en frénésie et bénéficie de jets d'attaque et de dégâts boostés.
<b>19</b>	<b>Don du Sang</b> – Une fois par tour, le warlock lié à la warbeast peut lui transférer des dégâts sans dépenser de point de furie.
<b>20 ou plus</b>	<b>Éveil Magique</b> – Tant que la warbeast liée est située dans la zone de contrôle de son warlock, elle peut utiliser son animus sans être contrainte. Une warbeast utilisant son animus grâce à Éveil Magique ne peut pas être par ailleurs contrainte dans le but d'utiliser son animus.